espace régional de documentation
en éducation pour la santé • Alsace

Sidactif

Public

Adolescent (dès 11 ans)

Thèmes

IST-SIDA

Type

Jeu pédagogique

Type de structure pouvant exploiter cet outil

Foyer d'hébergement, collège, centre socioculturel, structure d'insertion, réseau information jeunesse, hôpital, mission locale, club santé, lieux fréquentés par des adolescents.

Objectifs

- **Informer** sur les moyens de prévention, les risques de contamination et les structures de prise en charge du VIH en France.
- Dédramatiser, **combattre les idées reçues**

Méthodes envisageables d'utilisation de l'outil

Le but du jeu consiste à parcourir seul ou en équipe, le plateau de jeu et à **répondre aux questions** proposées. Le gagnant est le premier qui atteint la case « Arrivée » ou celui qui sera le plus avancé sur le parcours de jeu dans un temps déterminé en début de partie.

La partie se déroule toujours avec un animateur qui connaît toutes les cartes. Il est possible de **sélectionner** les questions en fonction des objectifs et du public et des thématiques que l'on souhaite aborder : Histoire et définition (couleur ivoire), Epidémie en France et dans le monde (couleur jaune), Infection par VIH et traitement (couleur grise), Information et vie courante (couleur bleue), Amour et préservatifs (couleur rose), Amour et SIDA (couleur orange), Transmission et dépistage (couleur violette), Législation et associations (couleur verte).

Le jeu peut prendre la forme d'un **débat** selon les questions. L'animateur peut distribuer des documents complémentaires à la fin de la partie ou pendant selon les thématiques des questions.

On peut imaginer établir un **ordre thématique** de question et selon chaque thématique proposer un document supplémentaire. Exemple : Thème 1 Information et vie courante : visionnage d'un DVD/Thème 2 : Amour et préservatif : mode d'emploi du préservatif etc.

Descriptif de l'outil

1 plaquette de présentation du jeu, 1 règle du jeu, 1dé, 6 pions, 1 lot de préservatifs, 1 plateau de jeu présentant des situations à risque ou pas (44 cases), 152 cartes «questions» sur différents thèmes et 121 cartes «messages»

Les cartes « Messages » qui ont tendance à fermer la discussion peuvent être retirées.

Une activité complémentaire peut consister à **inventer de nouvelles questions** avec les participants. Il est également possible de proposer un **concours de slogan** à partir des cartes « messages ». Autre possibilité : à partir des questions posées, les participants cherchent les réponses dans les structures concernées : **jeu de pistes**.

Cet outil peut être utilisé lors des journées de prévention autour du SIDA, lors de portes ouvertes, de réunions d'information, de soirées à thème. Il peut également être utilisé après une intervention pour **vérifier les connaissances acquises**.

Ses atouts

- La présentation du jeu contient des **références bibliographiques** et un glossaire. Elle donne également les **correspondances entre les thèmes et les couleurs des cartes** « Questions » et les couleurs les plus adaptées au contexte français.
- La **règle du jeu** est **facile à comprendre** : elle présente le déroulement de la partie, donne des indications au maître de jeu sur les comportements à adopter et le travail préalable à effectuer avant la mise en œuvre du jeu. Elle contient également toutes les cases dites « à risque » sur le plateau
- Les **questions sont variées** : tous les champs du SIDA sont exploités
- **Les cartes « questions » et « messages »** peuvent être **présélectionnées**
- Le jeu fait ressortir les **idées reçues**
- Il permet **l'émergence de questions** de la part des joueurs
- Le jeu est **adaptable en fonction du public**, du **temps imparti**
- Le **plateau de jeu** est **ludique** et illustré de façon **humoristique**
- Il y a une **alternance** entre messages et questions **sérieuses/légères**

Ses limites

- L'animateur doit avoir des **connaissances sur le thème** (**SIDA et IST**) ou faire appel à un intervenant spécialisé
- Les **cartes messages** sont à **sélectionner**. De plus, il faut faire attention aux **informations** qui ne sont **plus d'actualité** et qui doivent être mises à jour
- **L'animateur doit lire toutes les cartes** avant l'exploitation du jeu. Certaines sont susceptibles de **heurter** ou de **mettre en difficulté le public** ou l'animateur.
- Certains **termes** peuvent être cocasse
- Les questions sont **uniquement orientées SIDA/VIH**

Autres remarques

Accessibilité

En prêt à l'ERD
En vente 50 €
Editeur : Hôpital d'Yzeure